TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY

COMMODORE

ESCENARIO
Este es el futuro... guerras entre el hombre y las máquinas. Sin embargo, a pesar del enorme poder de las máquinas, los rebeldes iban ganando esta confrontación hasta que Skynet, el ordenador central que controla las máquinas, envió un Terminator a través del tiempo para que destruyera a la madre del líder de los rebeldes, Sarah Connor, que vivía en el año 1984. Pero fracasaron. Posteriormente, otro intrépido Terminator viajó a través del tiempo hasta llegar a 1994. Su misión consistía en matar al joven niño, John Connor, que se convertiría en el líder rebelde del futuro. La resistencia tiene que proteger a ese niño. Otra vez los rebeldes han podido enviar a un solitario guerrero para protegerlo. En esta ocasión luchará contra el enemigo en sus propios términos. En esta ocasión, una máquina se enfrentará a otra máquina.

CARGA

Commodore Cassette

Inserta el cassette en tu grabadora Commodore con la cara etiquetada hacia arriba y comprueba que la cinta está completamente rebobinada. Comprueba que todos los cables están bien conectados. Pulsa la tecla SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Sigue las instrucciones de pantalla. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará automáticamente. Para cargar el C128, teclea GO 64 (RETURN) y después sigue la instrucción C64.
NOTA: Este es un juego multicarga, sigue las instrucciones de pantalla.

CONTROLES

Este juego de un jugador sólo, puede ser controlado vía joystíck en la puerta 2.

Run/Stop - Pausa/Continuar:

Joystick.

Niveles 1, 5 y 8:

Izquierda: Andar hacia la izquierda/derecha. Andar hacia la derecha.
Abajo: Agacharse.
Arriba y Disparo: Patada alta.
Abajo y Disparo: Arrastrarse/puñetazo.
Izquierda y Disparo: Puñetazo.
Derecha y Disparo: Bloquear.
Diagonal arriba.
Izquierda y Disparo: Gancho.
Diagonal arriba.
Derecha y Disparo: Golpe con la cabeza.
Diagonal abajo.

Izquierda y Disparo: Patada baja.
Diagonal abajo.
Derecha y Disparo: Rodillazo.

Niveles 2 y 8:

Izquierda: Girar a la izquierda.
Derecha: Girar a la derecha.
Arriba: Mover hacia arriba/acelerar.
Abajo: Mover hacia abajo/desacelerar.
En el nivel 8, cada vez que pulses el botón DISPARO se disparará el arma de Sarah. El punto de mira del arma irá de un lado a otro, dependiendo del movimiento de la furgoneta SWAT.

Nivel 3:

Pulsa el botón DISPARO para seleccionar un bloque (el cursor parpadeará rápidamente), después mueve el joystick en la dirección apropiada del bloque que desees intercambiar.

Nivel 4:

Arriba: Entrar en el ascensor.
Izquierda: Correr hacia la izquierda.
Derecha: Correr hacia la derecha.
Abajo: Arrastrarse.
Pulsa el botón DISPARO para golpear en la dirección hacia donde miras.

Nivel 6

Mueve el joystick en la dirección apropiada para que se muevan los bloques en el espacio disponible.
Arriba: Entrar en el ascensor.
Abajo: Agacharse.
Izquierda: Correr hacia la izquierda.
Derecha: Correr hacia la derecha.
Pulsa DISPARO para disparar en la dirección hacia donde miras.

ESTATUS Y PUNTUACION

Niveles 1, 5 y 9:
Patada alta: 500.
Patada baja: 500.
Gancho: 1.000.
Golpe con la cabeza: 750.
Puñetazo: 100.
Agacharse puñetazo: 200.
Rodillazo: 750.

Niveles 3 y 6:

100 puntos x tiempo restante.

Niveles 2 y 8:

Obstáculos evitados: 100.
Saltos bien ejecutados: 500.
Coches esquivados: 200.

Sólo en el nivel 8:

Por disparo a helicóptero: 250.

Nivel 7:
Ganarás puntos por cada hombre Swat.
Ganarás 5.000 puntos cuando completes un nivel.
En el panel de estatus aparece:
Las caras de los personajes del juego y la energía restante.

EL JUEGO

Nivel 1
Controlas al T800 Terminator. Tienes que vencer al T1000 para que John pueda escapar.

Nivel 2
Controlas al T800 y a John que van subidos en una motocicleta Harley Davidson. Avanza a través de un gran canal de desagüe mientras te persigue el T1000 dentro de un enorme camión. Cada vez que pierdas el control y te estrelles contra un objeto, el T800 perderá energía. Si te estrellas contra el camión, quien perderá energía será John.

Nivel 3
En esta sección tienes que realizar una pequeña operación en el brazo del T800. Esto se consigue moviendo el cursor parpadeante alrededor de la cuadrícula y colocando los bloques en el orden correcto. Este nivel tiene un tiempo limitado. Cuando completes el 100% del puzzle, el T800 volverá a recargarse de energía.

Nivel 4
Controlas a Sarah Connor, armada solamente con un palo de barrer. Además, tendrás que escapar del laberinto de pasillos y ascensores del instituto mental.

Nivel 5
El T800 debe ganar tiempo para que Sarah y John se escapen por el ascensor y puedan llegar al aparcamiento.

Nivel 6
Tu misión es colocar los bloques de la cara del T800 hasta que se parezca a su retrato original. En este nivel tienes un límite de tiempo. Cuando lo completes al 100%, el T800 recuperará toda su energía.

Nivel 7
Una vez más vuelves a controlar al T800 y tendrás que abrirte camino y encontrar la salida de los laboratorios Cyberdine a través de un equipo SWAT fuertemente armado.

Nivel 8
El T800 controla la furgoneta SWAT donde escapan Sarah y John Connor. Además, estás siendo perseguido por un T1000 que pilota un helicóptero. Sarah puede disparar contra el helicóptero desde la parte trasera de la furgoneta. Tienes que destruir los controles del helicóptero disparando contra él.

Nivel 9
El T800 tendrá que enfrentarse por última vez al T1000. No sólo tendrás que quitarle toda su energía sino que además deberás obligarle a entrar en una gran furgoneta llena de acero fundido.

SUGERENCIAS
En la sección de combate vigila tu nivel de energía. El T1000 sigue atacando por lo que no te olvides de bloquearle.
En los niveles 4 y 8, si te agachas podrás esquivar los disparos puñetazos del enemigo. Vigila bien los movimientos del enemigo.
Mientras vayas en la moto, salta para evitar caer en el agua porque si no, perderás parte de tu control.
Si consigues disparar y alcanzar al helicóptero desde la furgoneta SWAT, éste quedará fuera de combate durante un cierto período de tiempo y eso te ayudará a maniobrar.
Mantén tu nivel de energía durante la partida. No te arriesgues demasiado.

TERMINATOR 2

 ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y FABRICADO SEGUN ESTANDARS DE MAXIMA CALIDAD. POR FAVOR LEE ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES DE CARGA.

TERMINATOR 2

SPECTRUM/AMSTRAD

CARGA

Spectrum 128/+2/+2A (sólo 128K). Cassette
Inserta el cassette en la grabadora. Comprueba que está completamente rebobinado. Selecciona la opción LOADER y pulsa la tecla INTRO. Sigue las instrucciones de pantalla.

Spectrum +3. Disco
Instala el sistema y enciéndelo como se describe en tu manual de instrucciones. Inserta el disco y pulsa INTRO para seleccionar la opción LOADER. El programa se cargará automáticamente.

Amstrad CPC 464
Inserta la cinta rebobinada en tu cassette, teclea RUN y pulsa la tecla ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla. Si hay una unidad de disco incorporada, teclea TAPE y después pulsa la tecla ENTER/RETURN. Después teclea RUN" y pulsa ENTER/ RETURN.
(El símbolo se obtiene manteniendo presionada la tecla Shift pulsando @).

NOTA: Este es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

CPC 664 y 6128
Conecta una grabadora de cassette apropiada y comprueba que los cables correctos se encuentran bien conectados (consulta el Manual de Instrucciones). Inserta la cinta rebobinada en la grabadora, teclea TAPE y pulsa ENTER/RETURN. Después, teclea RUN" y pulsa ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla.
NOTA: Este es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco
Inserta el disco en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea DISC pulsa ENTER/RETURN para comprobar que el ordenador puede acceder a la unidad. Después, teclea RUN"DISC y pulsa ENTER/RETURN. El juego se cargará automáticamente.

CONTROLES
Nota: Durante la sección de bonos no existe la opción Pausa.

Spectrum
Este juego de un jugador puede ser controlado vía teclado (totalmente redefinible) o vía joystick.

Amstrad
Este juego de un jugador puede ser controlado vía teclado o joystick.

Teclas preajustadas del teclado
P: Pausa/Continuar.
Q: Arriba.
A: Abajo.
L: Derecha.
K: Izquierda.
Space: Disparo.

Joystick
Izquierda: Andar hacia la izquierda.
Derecha: Andar hacia la derecha.
Arriba: Golpe con la cabeza.
Abajo: Arrastrarse.
Arriba y Disparo: Gancho.
Abajo y Disparo: Rodillazo.
Izquierda y Disparo: Puñetazo.
Derecha y Disparo: Patada.

ESTATUS Y PUNTUACION

Ganas puntos de la siguiente manera:

Nivel moto:
Bono de 50 puntos: Recoger objeto esférico luminoso.
Bonos de 100 puntos: Recoger objetos esféricos luminosos.
Bonos de vida: Recoger objeto esférico que tiene forma de bola estrellada.
La puntuación aumentará continuamente mientras, sobreviva el jugador.

Nivel helicóptero:
250 puntos por disparo contra el helicóptero. La puntuación aumentará continuamente mientras sobreviva el jugador.

Nivel Swat:
100 puntos por hombre.

Nivel Combate:
300 puntos por bala.
100 puntos por disparo de largo alcance.
50 puntos por disparo de corto alcance.
Ganarás 5.000 puntos por cada nivel completado.
En el panel de estatus aparece las caras de los personajes del juego y la energía restante.

EL JUEGO

Nivel 1
Controlas al T101 Terminator. Tienes que derrotar al T1000 para que John pueda escapar.

Nivel 2
Controlas al T101 y a John, que van subidos en una motocicleta Harley Davidson. Avanza a través de un gran canal de desagüe mientras te persigue el T1000 dentro de un enorme camión. Cada vez que pierdas el control y te estrelles contra un objeto, el T101 perderá energía. Si te estrellas contra el camión quien perderá energía será John.

Nivel 3
En esta sección tienes que realizar una pequeña operación en el brazo del T101. Esto se consigue moviendo el cursor parpadeante alrededor de la cuadrícula y colocando los bloques en el orden correcto. Este nivel tiene un tiempo limitado. Cuando completes el 100% del puzzle, el T101 volverá a recargarse de energía.

Nivel 4
El T101 debe ganar tiempo para que Sarah y John se escapen por el ascensor y puedan llegar al aparcamiento.

Nivel 5
Tu misión es colocar los bloques de la cara del T101 hasta que se parezca a su retrato original. En este nivel tienes un tiempo limitado. Cuando lo completes al 100%, el T101 recuperará toda su energía.

Nivel 6
El T101 controla la furgoneta SWAT donde escapan Sarah y John Connor. Además, estás siendo perseguido por un T1000 que pilota un helicóptero. Sarah puede disparar contra el helicóptero desde la parte trasera de la furgoneta. Tienes que destruir los controles del helicóptero disparando contra él. Para apuntar al helicóptero, estabiliza la furgoneta durante unos segundos. Ten cuidado con el tráfico de la autopista y con los disparos desde el helicóptero.

Nivel 7

El T101 tendrá que enfrentarse por última vez al T1000 quien ha perdido su habilidad de regenerarse al haber sido sometido a un baño de nitrógeno líquido. Por tanto, cualquier daño que sufra el T1000 será permanente.

SUGERENCIAS
En el nivel Motocicleta aprende el camino y recoge el máximo de bono de vida posibles.
Secciones de combate, no te rindas, sigue atacando y apunta bien.
Nivel helicóptero: No dejes de moverte. Intenta que el T1000 no te pueda apuntar.
Niveles de bonos (puzzles): Si no puedes completar el puzzle, intenta terminar con el máximo número de piezas en su posición correcta.

TERMINATOR 2

 ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y FABRICADO SEGUN ESTANDARS DE MAXIMA CALIDAD. POR FAVOR LEE ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES DE CARGA.

TERMINATOR 2
PC/ST/AMIGA

CARGA
Atari ST
Nota: Este juego sólo puede ser utilizado en unidades de disco de doble cara.
Enciende el ordenador, la unidad de disco e inserta el disco en la unidad. El programa se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.
Nota: Deja el disco en la unidad mientras juegas una partida.
El juego aprovechará las ventajas de los ST con 1 Mb de memoria RAM. La carga de secciones extra del juego supone menor tiempo de acceso a disco.

Amiga 500
Inserta el disco en la unidad A y enciende el ordenador. El programa se cargará automáticamente.
El juego aprovechará las ventajas de los ordenadores Amiga equipados con 1 Mb de memoria RAM. La carga de secciones extra del juego supone menor tiempo de acceso al disco.

Amiga 1000
Inserta el disco del sistema. Cuando aparezca la ilustración del disco Workbench, inserta el disco de juego. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

PC
Nota para PC: Cualquier instrucción que aparezca entre paréntesis son acciones [E:(SPACE) significa pulsa el botón SPACE]. Estos no deben ser tecleados como mandatos separados.
Para cargar el juego teclea TERM (RETURN).
Puedes utilizar las siguientes tarjetas de sonido y de gráfico tecleando:
Tarjeta de Sonido Roland teclea: TERM(Espacio) R.
Tarjeta de Sonido AdLib teclea: TERM(Espacio) A.
Modo gráficos Tandy teclea: TERM (Espacio) T.
Modo gráficos EGA teclea: TERM (Espacio) E.

Puedes seleccionar una combinación de tarjeta de sonido y modo gráfico, por ejemplo, si tecleas TER- M(Espacio) R(Espacio) T seleccionarás 1 Tarjeta de Sonido Roland con el Modo Gráficos Tandy.

CONTROLES
Nota: Todas las versiones. No existe la opción Pausa durante una sección de bonos.

PC
Este juego de un solo jugador puede ser controlado vía joystick, tecla cursor o teclado numérico.

Teclas preajustadas del teclado
P: Pausa/Continuar.
8: Arriba.
2: Abajo.
6: Derecha.
4: Izquierda.
Space: Disparo.
Nota para los usuarios del Tandy: Por favor comprueba que la tecla NumLock está activada.

ST/Amiga
Este juego de un jugador sólo puede ser controlado vía joystick.
P: Pausa.

PC Joystick

Secciones de Combate
Largo alcance:
Izquierda: Moverse a izquierda.
Derecha: Moverse a derecha.
Abajo: Agacharse.
Botón disparo: Disparar arma (mientras tengas munición).

Corto alcance:
Abajo: Agacharse.
Izquierda: Moverse hacia la izquierda.
Derecha: Patada al cuerpo.
Diagonal arriba.
Izquierda: Moverse hacia la izquierda.
Diagonal arriba.
Derecha: Patada a la cabeza.
Diagonal abajo.
Izquierda: Agacharse.
Diagonal abajo.
Derecha: Patada a las piernas.
Corto alcance con botón disparo presionado:
Abajo: Agacharse.
Izquierda: Moverse hacia la izquierda.
Derecha: Puñetazo a la cabeza.
Diagonal arriba.
Izquierda: Moverse hacia la izquierda.

Diagonal arriba.
Derecha: Golpe a la cabeza.
Diagonal abajo.
Izquierda: Agacharse.
Diagonal abajo.
Derecha: Rodilla a la ingle.

ST/Amiga

Largo alcance:
Izquierda: Andar hacia la izquierda.
Derecha: Andar hacia la derecha.
Abajo y Disparo: Arrastrarse.
Disparar, mientras tengas balas.

Alcance medio con disparo:
Izquierda: Moverse hacia la izquierda.
Derecha: Patada al cuerpo.
Abajo: Arrastrarse.
Diagonal arriba.
Derecha: Patada a la cabeza.
Diagonal abajo.
Derecha. Patada a las piernas.

Corto alcance después de un disparo de alcance medio:
Derecha: Alternar codo a tronco.
Izquierda: Moverse hacia la izquierda.
Abajo: Arrastrarse.
Diagonal arriba.
Derecha: Golpe arriba.
Diagonal abajo.
Derecha: Rodilla a ingle.

Corto alcance:
Izquierda: Moverse hacia la izquierda.
Derecha: Patada al tronco abajo. Arrastrarse.
Diagonal arriba.
Derecha: Golpe con la cabeza.
Diagonal abajo.
Derecha: Rodilla a ingle.

ESTATUS Y PUNTUACION

Ganas puntos de la siguiente manera:
Nivel moto:
Bono de 50 puntos: Recoger luces esféricas.
Bonos de 100 puntos: Recoger luz esférica.
Bonos de vida: Recoger bolas estrelladas esféricas.
500 puntos: Por utilizar la rampa.
La puntuación aumentará continuamente mientras sobreviva el jugador.

Nivel helicóptero:
250 puntos por disparo contra el helicóptero.
La puntuación aumentará continuamente mientras sobreviva el jugador.

Nivel Swat:
100 puntos por hombre.

Nivel Combate:
300 puntos por bala.
100 puntos por disparo de largo alcance.
50 puntos por disparo de corto alcance.
Ganarás 5.000 puntos por cada nivel completado.
Ganas 1.000 puntos por empujar fuera de la zona derecha de la pantalla al T1000 (sólo en el PC).
En el panel de estatus aparece las caras de los ' personajes del juego y la energía restante.

EL JUEGO

Nivel 1
Controlas al T101 Terminator. Tienes que derrotar al T1000 para que John pueda escapar.

Nivel 2
Controlas al T101 y a John que van subidos en una motocicleta Harley Davidson. Avanza a través de un gran canal de desagüe mientras te persigue el T1000 dentro de un enorme camión. Cada vez que pierdas el control y te estrelles contra un objeto, el T101 perderá energía. Si te estrellas contra el camión quien perderá energía será John.

Nivel 3
En esta sección tienes que realizar una pequeña operación en el brazo del T101. Esto se consigue moviendo el cursor parpadeante alrededor de la cuadrícula y colocando los bloques en el orden correcto. Este nivel tiene un tiempo limitado. Cuando completes el 100% del puzzle, el T101 volverá a recargarse de energía.

Nivel 4
El T101 debe ganar tiempo para que Sarah y John se escapen por el ascensor y puedan llegar al aparcamiento.

Nivel 5
Tu misión es colocar los bloques de la cara del T101 hasta que se parezca a su retrato original. En este nivel tienes un tiempo limitado. Cuando lo completes al 100%, el T101 recuperará toda su energía.

Nivel 6
Una vez más vuelves a controlar al T101 y tendrás que abrirte camino encontrar la salida de los laboratorios Cyberdine a través de un equipo SWAT fuertemente armado.

Nivel 7
El T101 controla la furgoneta SWAT donde escapan Sarah y John Connor. Además, estás siendo perseguido por un T1000 que pilota un helicóptero. Sarah puede disparar contra el helicóptero desde la parte trasera de la furgoneta. Tienes que destruir los controles del helicóptero disparando

contra él. Para apuntar al helicóptero estabiliza la furgoneta durante unos segundos. Ten cuidado con el tráfico de la autopista y con los disparos desde el helicóptero.

Nivel 8
El T101 tendrá que enfrentarse por última vez al T1000 quien ha perdido su habilidad de regenerarse al haber sido sometido a un baño de nitrógeno líquido. Por tanto, cualquier daño que sufra el T1000 será permanente.

SUGERENCIAS

En el nivel Motocicleta aprende el camino y recoge el máximo de bono de vida posible.
Secciones de combate, no te rindas, sigue atacando y apunta bien
Nivel helicóptero. No dejes de moverte. Intenta que el T1000 no te pueda apuntar.
Niveles de bonos (puzzles). Si no puedes completar el puzzle, intenta terminar con el máximo número de piezas en su posición correcta.

TERMINATOR 2

CREDITOS C64

TERMINATOR 2™ & © 1991 Carolco International N. V. Todos los derechos reservados.
Programado por Bobby Earl.
Gráficos por Martin MacDonald y Don MacDermott.
Música y FX por Jonathan Dunn.
Diseño del juego por Dimensión Creative Designs.
Producido por John Woods.
® 1991 Ocean Software Limited.

CREDITOS SP/AMS

TERMINATOR 2™ & © 1991 Carolco International N. V. Todos los derechos reservados.
Conversión por Dementia.

CREDITOS PC/ST/AG

TERMINATOR 2™ & © 1991 Carolco International N. V Todos los derechos reservados.
Conversión por Dementia.
Producido por John Woods.
© 1991 Ocean Software Limited.